

Activités pédagogiques



Sarp Scolaire

Livret de l'enseignant



La Barousse vous propose différentes activités pédagogiques (voir liste suivante) que vous pourrez compléter avec une visite du site de SARP, ses ateliers-nature et son « camin » (balade nature, mare pédagogique, arborétum, patrimoine, faune).

Le site de SARP peut accueillir plusieurs classes (tables de pique-nique, toilettes) à l'extérieur mais aussi à l'abri dans une salle aménagée et agréée pour l'accueil de groupes.

Contact et réservation :





Bâtiment d'accueil avec toilettes

Activités et découvertes aux environs du site de Sarp pour les enfants

Débranch'tout (accrobranche)
65370 LOURES BAROUSSE - 3km
Tél : 06 24 41 84 65

Ferme pédagogique - 9km
65370 SIRADAN/SALECHAN
Tél : 06 83 85 68 85

Grottes de Gargas et Nestploria
65660 AVENTIGNAN - 9km
Tél : 05 62 98 81 50

La ferme du centaure (ferme équestre)
65370 SACOUE - 5km
Tél : 05 62 39 32 52

La ferme fromagère, Denis SOST
65370 SOST - 12km
Tél : 09 75 42 13 03 / 05 62 39 39 53
Site internet : www.denis.sost.free.fr

Maison des Sources
65370 MAULEON BAROUSSE - 8km
Tél : 05 62 39 23 85

Miellerie Morlière - 14km
31510 GENOS
Tél : 05 61 79 63 39 / 06 77 58 63 89
Site internet : www.lesrucherssaintemarie.fr

Moulin de St Béat
Rallye découverte, Moulin des Arts
31440 SAINT BEAT **-** 15km
Tél : 05 61 79 40 05

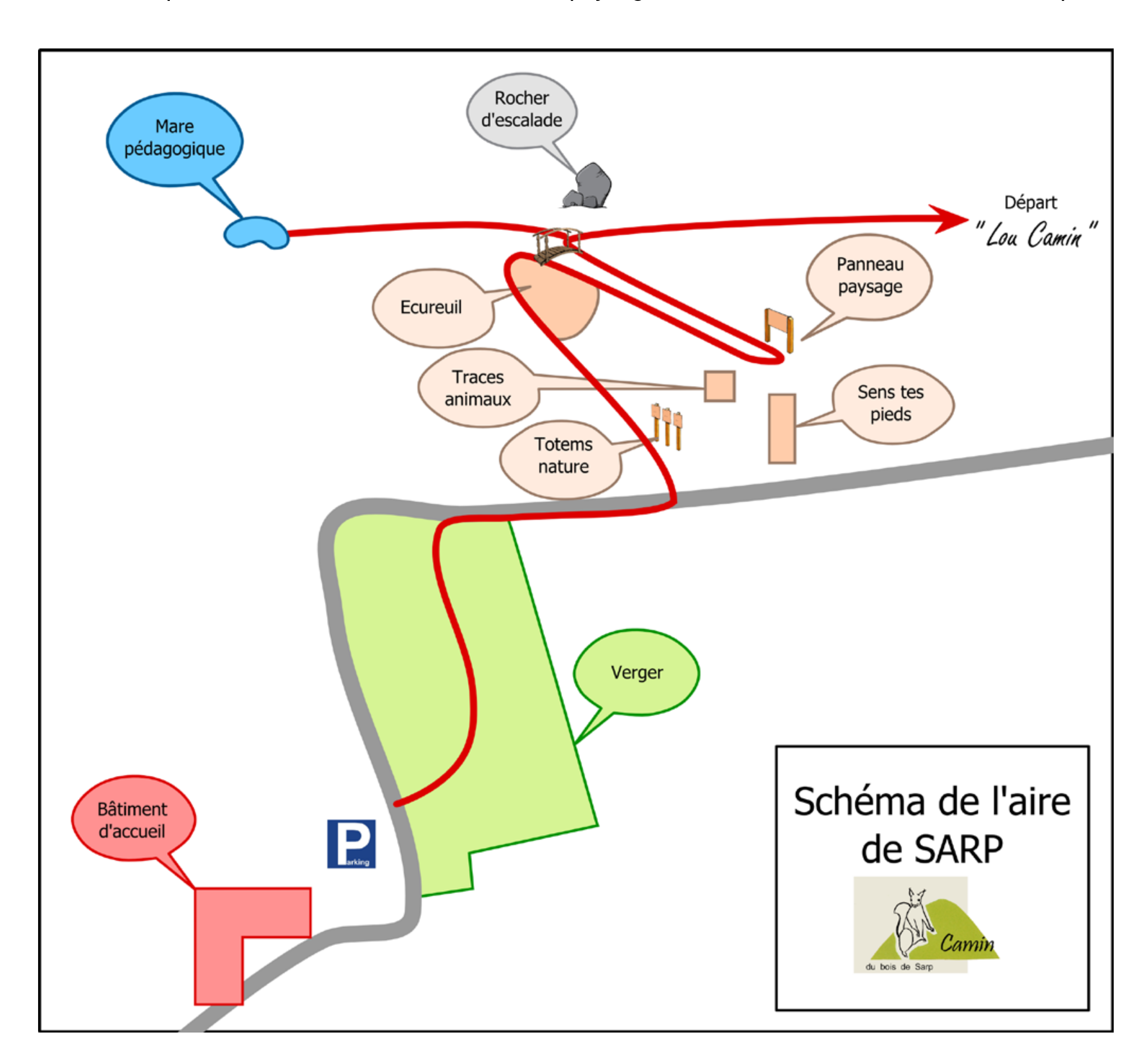
Musée du blason et des ordres de chevalerie
31510 SAINT BERTRAND DE COMMINGES - 2km
Tél : 06 22 35 30 10

Ville de Saint Gaudens

Maternelles :

6 Ateliers Nature

Ces ateliers ont été conçus pour des petits groupes et il est préférable, si le nombre d'adultes est suffisant de répartir la classe sur les ateliers: mare, paysage, écureuil, animaux, totems, sens tes pieds.



1. Traces d'animaux : *pour 4 enfants (à réaliser 4 par 4)*

Chaque enfant choisit une empreinte et suit la voie de l'animal. Pendant le parcours, il pourra rencontrer des restes laissés par l'animal (de repas, crottes etc...) A la fin du parcours, l'enfant découvrira l'identité de l'animal, bien caché dans sa tanière .L'enfant peut effectuer 4 parcours différents.



Atelier « Traces d'animaux »

2. L'écureuil : *circuit de psychomotricité*

Cet espace permet 4 découvertes distinctes :

a. **Le parcours « comptine » :** L'adulte accompagnant lit à haute voix la comptine écrite sur le panneau et les enfants doivent réaliser le circuit du petit écureuil (recherche de crottes, de noisettes, de couleurs, de formes etc…)

b. **Le parcours « compté » :** L'enfant suivra les chiffre de 1 à 13 avant de se retrouver dans le nid de l'écureuil (de 1 à 13, de 13 à 1, de nombre pair en nombre pair, impair, en additionnant, en soustrayant etc.....

c. **Parcours libre** suivant l'imagination des enfants.

d. Utiliser les aménagements pour un « **chat perché** »




Atelier « Ecureuil »

3. Les totems :

Trois totems sont proposés aux enfants sur les arbres, les animaux et les oiseaux. En tournant les dés, les enfants doivent faire correspondre les images de la même série et découvrir ainsi, soit les éléments spécifiques des arbres (silhouette, feuille, fruit, fleur), des animaux (nom, silhouette, empreinte, nourriture) ou des oiseaux (nom, silhouette, nourriture, cri). Tous les totems présentent la végétation et la faune du site.

4. « Sens tes pieds » : *Parcours sensoriel*

Les enfants ôtent leurs chaussures avant de pénétrer dans le parcours couvert. Ils ont les yeux bandés et progressent sur le parcours proposé en se tenant aux rambardes latérales. Leur demander à la sortie leur ressenti et impression et aussi essayer de leur faire reconnaître les éléments qu'ils ont piétiné.

5. Le paysage – puzzle : *atelier d'observation*

Les enfants, grâce à l'observation, doivent reconstituer le puzzle qui représente le village de Sarp. A cette occasion on peut leur faire remarquer les couleurs des toits, l'emplacement de l'église, la présence des jardins etc...).

6. La mare pédagogique :



Attention à la sécurité des enfants !
La mare est conçue en gradins avec 1,20 mètre de profondeur au centre.

Les enfants peuvent observer, la flore et la faune. Grâce au panneau leur faire repérer une plante.

Pour la faune, faire indiquer aux enfants les petites bêtes qui vivent :

- Au fond de l'eau
- A la surface de l'eau

Pour la flore,

Montrer la diversité de la vie aquatique en comptant les espèces animales ou végétales différentes etc....

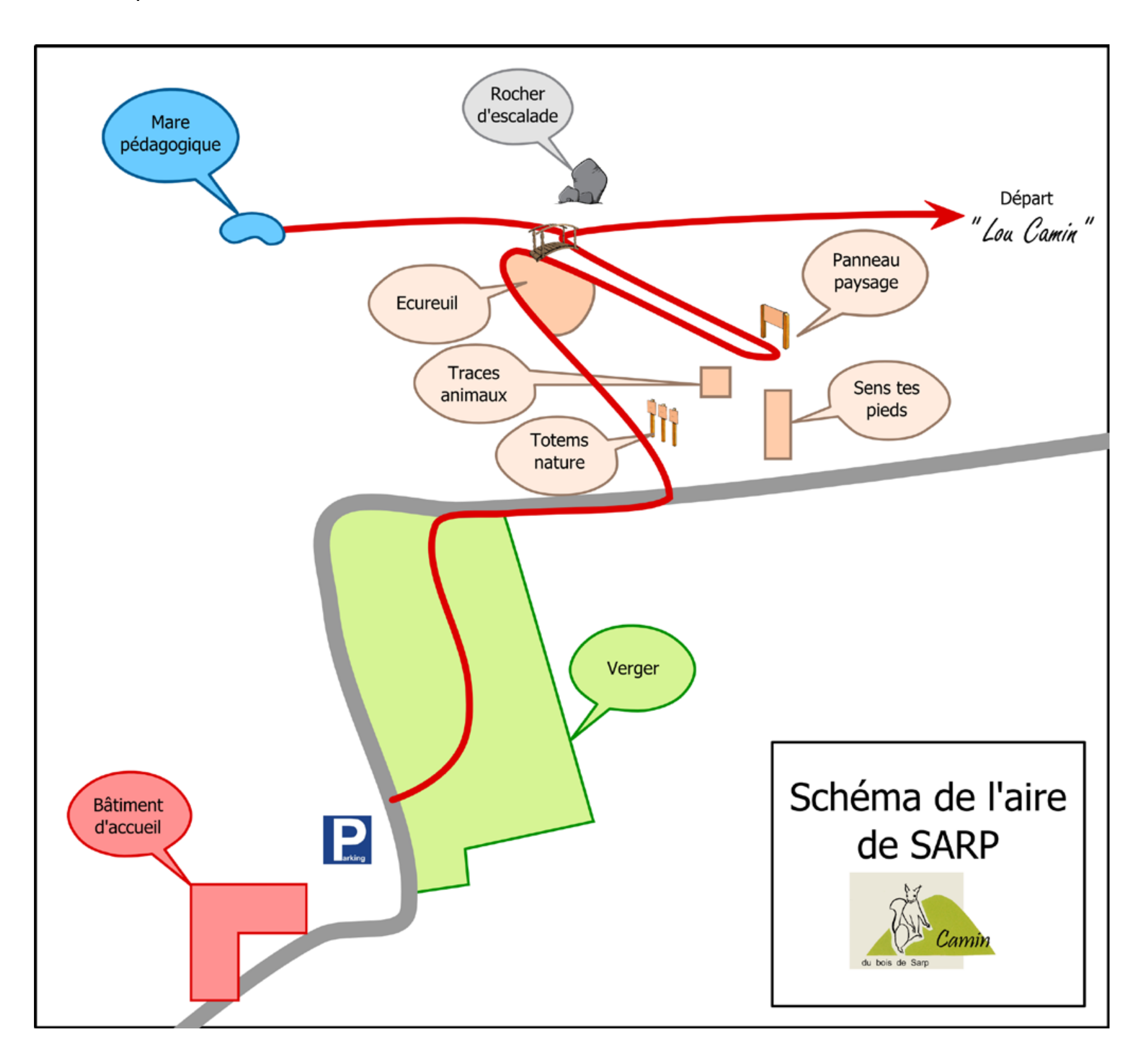


Mare pédagogique

Primaires :

Ateliers, parcours eau et balade nature « Lou camin»

Ces ateliers ont été conçus pour des petits groupes et il est préférable, si le nombre d'adultes est suffisant de répartir la classe sur les 6 ateliers suivants :



1. Traces d'animaux : *pour 4 enfants (à réaliser 4 par 4)*



Atelier « Traces d'animaux »

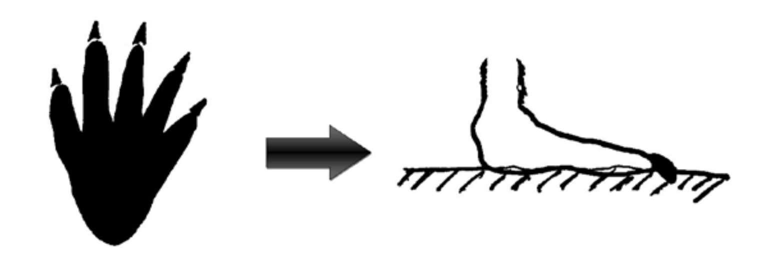
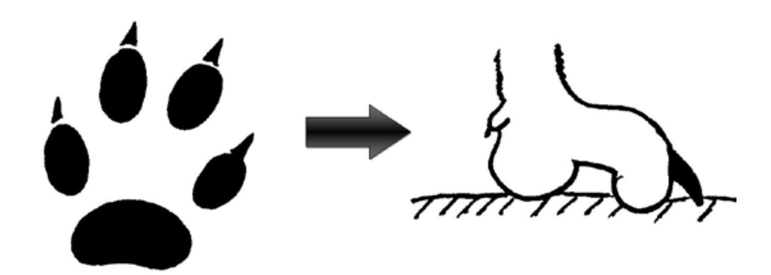
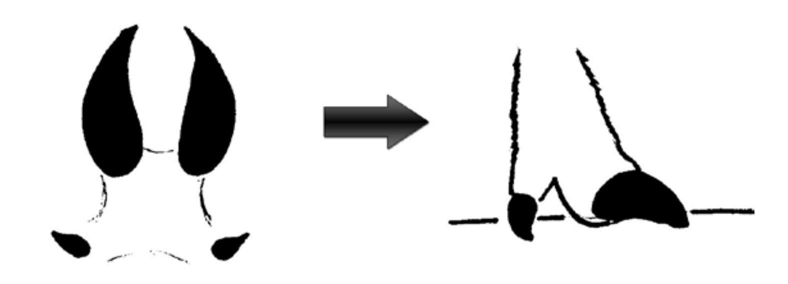
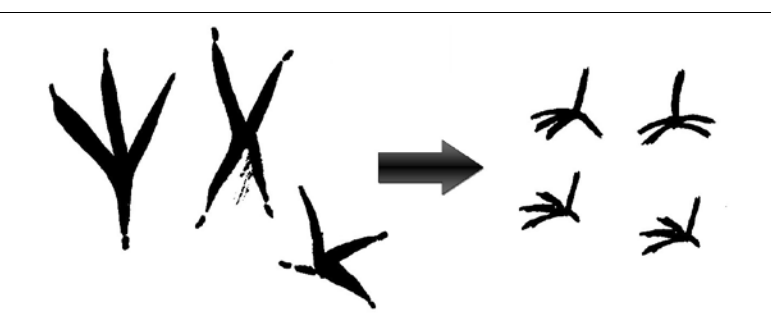
Chaque enfant choisit une empreinte et suit la voie de l'animal. Pendant le parcours, il pourra rencontrer des indices laissés par l'animal (de repas, crottes etc...) A la fin du parcours, l'enfant découvrira l'identité de l'animal, bien caché dans sa tanière. L'enfant peut effectuer 4 parcours différents.

Faire repérer aux enfants les caractéristiques de l'empreinte afin de pouvoir déterminer le groupe auquel appartient chaque animal suivi.

Identifier une empreinte n'est pas une chose facile. Voici le mode d'emploi :

1ère étape : Déterminer à quel groupe, elle appartient. Les empreintes peuvent être classées en quatre groupes :

- Empreintes de **mains** (écureuil, hérisson, musaraigne...) **: rongeurs**
- Empreintes de **pelotes digitales** (renard, chien,...) : **carnivores**
- Empreintes de **sabots** (sanglier, chevreuil, mouflon) **: ongulés**
- Empreintes de **doigts** (faisan, héron, canard...) **oiseaux**

	Empreintes qui sont munies de longs doigts reposant en totalité sur le sol et qui donnent à la trace une forme de main ouverte. Ces empreintes sont typiques des insectivores et des rongeurs.
	Empreintes qui ne portent que sur l'extrémité des doigts élargis en pelotes munies de griffes et sur la paume, donnant une trace divisée en plusieurs parties plus ou moins garnies de poils. Ces empreintes sont caractéristiques des carnivores.
	Empreintes dont les ongles sont transformés en sabots qui entourent l'extrémité des doigts, seule partie touchant le sol.
	Empreintes d'oiseaux aux doigts longs et fins comme ceux des passereaux.

Identification d'empreintes

Un peu de vocabulaire…

- **L'empreinte** est la trace laissée par une seule des pattes de l'animal.
- **La voie** est l'ensemble des traces des deux ou quatre pattes de l'animal.
- **La piste** est la suite des voies du même animal.

Essayer sur l'atelier de faire repérer ces différents éléments.

2. L'écureuil : *circuit de psychomotricité (6 à 8 enfants).*

Cet espace créé pour les plus petits peut être utilisé pour les cycles 2 et 3 d'une autre manière : **Ecureuil « perché »**, l'adulte déclare à haute voix certaines affirmations naturalistes. Si celles-ci sont fausses, les enfants doivent se percher, si elles sont exactes ils ne bougent pas.

Exemples d'affirmations naturalistes :

1. Le chevreuil est le petit du cerf (Faux : c'est le faon)
2. Le renard est carnivore (Vrai)
3. La buse piaule (Vrai c'est son cri)
4. L'alouette turlutte (Vrai c'est son chant)
5. L'araignée est un insecte (Faux les insectes ont 6 pattes l'araignée en à 8)
6. Les chauves-souris sont des mammifères volants (Vrai)
7. La biche est de la famille des ongulés (Vrai)
8. Les oreilles du lapin sont plus grandes que celles du lièvre (Faux, c'est le contraire)
9. Le blaireau vit tout seul (Faux, ils sont plusieurs par terrier)
10. La martre est exclusivement carnivore (Faux elle est aussi frugivore et insectivore)
11. Le sanglier mange du maïs (Vrai)
12. Le cerf porte des cornes (Faux cela s'appelle des bois)

3. Les totems :

Trois totems sont proposés aux enfants sur les arbres, les animaux et les oiseaux. En tournant les dés, les enfants doivent faire correspondre les images de la même série et découvrir ainsi, soit les éléments spécifiques des arbres (silhouette, feuille, fruit, fleur), des animaux (nom, silhouette, empreinte, nourriture) ou des oiseaux (nom, silhouette, nourriture, cri). Tous les totems présentent la végétation et la faune du site.

Les élèves pourront par la suite retrouver certains de ces végétaux ou panneaux animaux sur le « camin ».

4. « Sens tes pieds » : *parcours sensoriel*

Les enfants ôtent leurs chaussures avant de pénétrer dans le parcours couvert. Ils ont les yeux bandés et progressent sur le parcours proposé en se tenant aux rambardes latérales. Leur demander à la sortie leur ressenti et impression et aussi essayer de leur faire reconnaître les éléments qu'ils ont piétiné.

5. *Le paysage – puzzle :* atelier d'observation

Les enfants, grâce à l'observation, doivent reconstituer le puzzle qui représente le village de Sarp. A cette occasion on peut leur faire remarquer les couleurs des toits, l'emplacement de l'église, la présence des jardins etc...).

6. *La mare pédagogique :*



Attention à la sécurité des enfants !
La mare est conçue en gradins avec 1,20 mètre de profondeur au centre.

Les enfants peuvent observer, la flore et la faune.

- Grâce au panneau leur faire identifier si possible (suivant la saison) quelques végétaux. Un enfant peut présenter une plante à ses camarades en cherchant les informations sur le panneau.
- Avec des boîtes-loupes et des épuisettes, possibilité de collecte et détermination de certaines petites bêtes.
- Essayer de reconstituer une chaîne alimentaire de la mare (la végétation (est mangée par) le têtard (est mangé par) la larve de dytique (est mangée par) la grenouille).
- Présenter la métamorphose de la libellule (vie aquatique, vie aérienne) et aborder la métamorphose entre larve et insecte.
- Déterminer les petites bêtes qui vivent plutôt au fond de l'eau, à la surface de l'eau, sur les plantes....
- Montrer la diversité de la vie aquatique en comptant les espèces animales ou végétales différentes etc....



Mare pédagogique

7. Le parcours « Eau »

Le site de Sarp possède aussi un parcours de découverte de la rivière. Grâce à des panneaux d'interprétation qui longent sur une centaine de mètres la rive gauche de l'Ourse.

Pour y accéder, il faut prendre la voie sans issue derrière l'église (chemin d'Enc Erachan, fléché). A 50 mètres, sur la gauche, un panneau **« au bord de l'ourse »** vous invite à descendre près de la rivière.

Peut-être pourrez-vous observer **le cincle plongeur**, avec son blanc plastron voleter au ras du courant.

Le cincle plongeur, *Cinclus cinclus*

Caractéristiques morphologiques :



C'est un oiseau à queue courte, la tête, la nuque et le haut du dos sont brun-roux. Le dos est gris-ardoise foncé.
Le menton, la gorge et la poitrine sont d'un blanc pur.
Le bec est noirâtre. Les yeux sont foncés avec une paupière claire, et une membrane blanchâtre visible quand il cligne des yeux. Les pattes et les doigts sont roses.
Le mâle et la femelle sont semblables alors que les juvéniles sont de couleur gris brun avec les parties inférieures blanches et tachetées de gris. Les pattes et les doigts sont rosâtres. Il a les yeux foncés avec un cercle oculaire blanchâtre.
La taille est comprise entre 17 à 20 cm, de plus son envergure ailes déployées varie entre 25 et 30cm, quant à son poids, il peut aller de 55 à 75g.
La longévité du cincle plongeur est d'environ 8 ans.
Mâle et femelle chantent toute l'année, excepté à la période de la mue au cours de l'été.



Ecologie

Les cincles vivent sur les rives des cours d'eau rapides, dans les endroits rocailleux et escarpés et prioritairement en altitude. Parfois en bordure de lacs ou de mer. Pendant la période hivernale, il leur arrive de redescendre en altitude.
Le cincle plongeur est sédentaire, bougeant uniquement dans des conditions hivernales extrêmes, il trouve sa nourriture essentiellement dans l'eau, c'est un très bon nageur même s'il n'a pas les pattes palmées. Il reste debout sur un rocher ou une branche à mi-rivière, en se balançant souvent de haut en bas avec la queue dressée. Quand il repère une proie, il glisse sous la surface de l'eau, et marche littéralement dans l'eau, ou même vole sous l'eau avec les ailes entrouvertes. Son plumage doux et dense lui offre une bonne isolation dans l'eau où il trouve des larves et des petits poissons.
Il marche et court aussi sur le sol, sur les rives des cours d'eau, pour chercher des insectes terrestres. . On l'aperçoit souvent, rasant la surface des rivières, pour saisir les insectes.

Vous pourrez observer aussi les arbres de la ripisylve : **frêne, aulne et saule**.

La lecture des panneaux est très intéressante et nous instruit sur la micro faune présente dans l'eau, maillon essentiel dans la chaîne alimentaire. Si vous possédez des boîtes loupes vous pourrez capturer pour observation certains de ces petits animaux qu'il faudra bien sûr rejeter dans l'eau.

Voici les panneaux que vous découvrirez le long de l'Ourse :

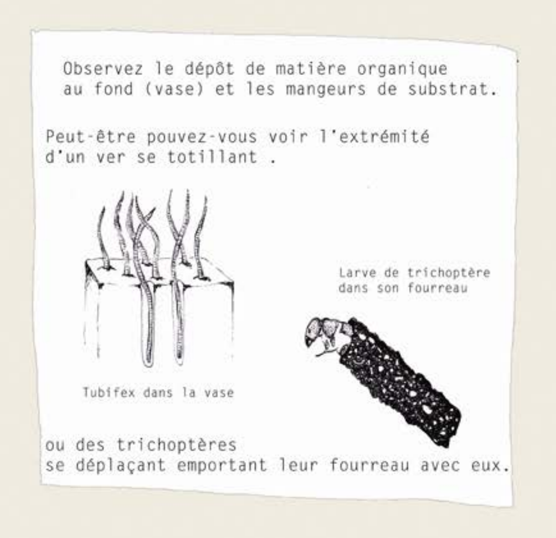


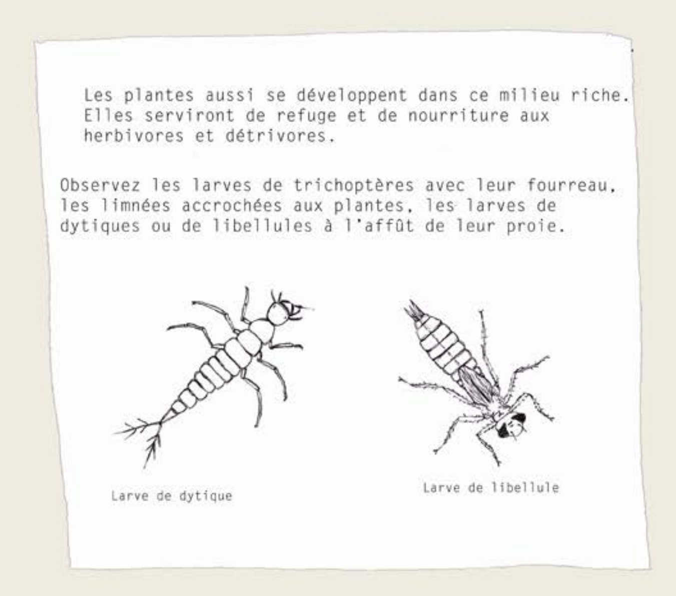
Panneau « Les petites bêtes de notre rivière l'Ourse »

Milieu stagnant ou agité?

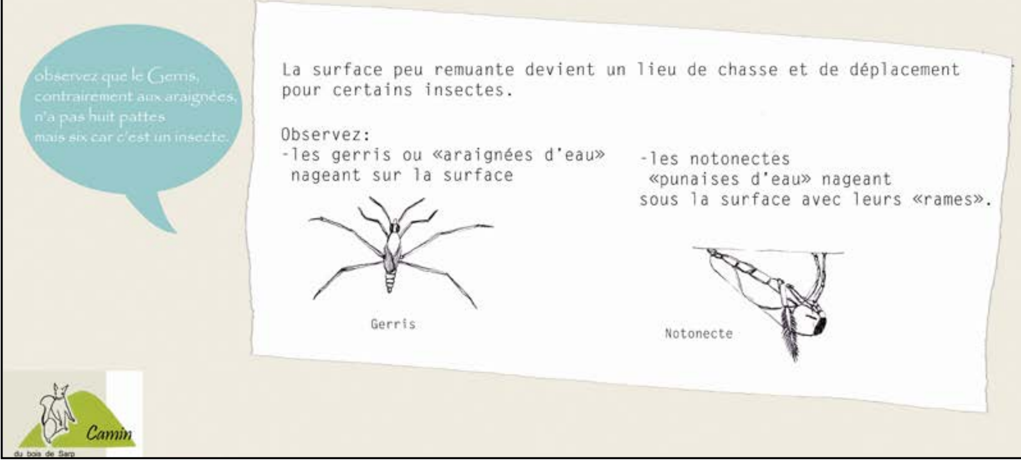
Certaines portions de rivière très calmes, des marres ou des retenues d'eau constituent des milieux ou l'eau est dite stagnante. Les invertébrés qui ne nagent pas ou peu trouveront refuge et nourriture en participant à l'équilibre de ce biotope particulier.

Vous êtes ici devant un milieu stagnant.
Ce milieu est fragile, contentez-vous de faire de l'observation.
Vous pourrez réaliser une récolte des invertébrés aquatiques à la prochaine station.





observez que le Gerris, contrairement aux araignées, n'a pas huit pattes mais six car c'est un insecte.



Camin du bois de Sarp

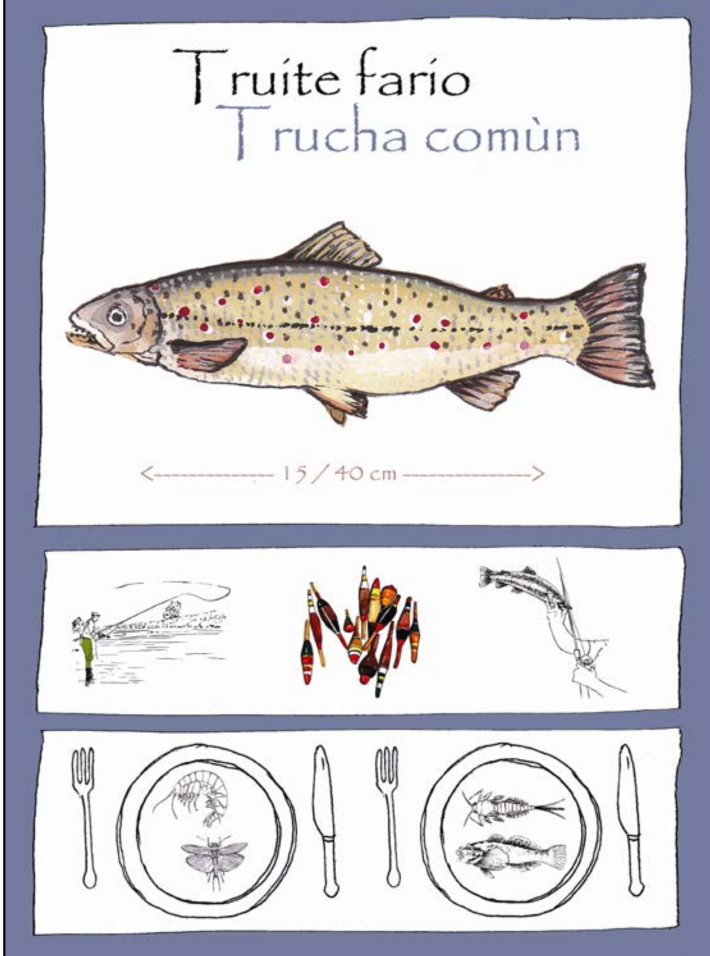


Panneau « Milieu stagnant ou agité ? »

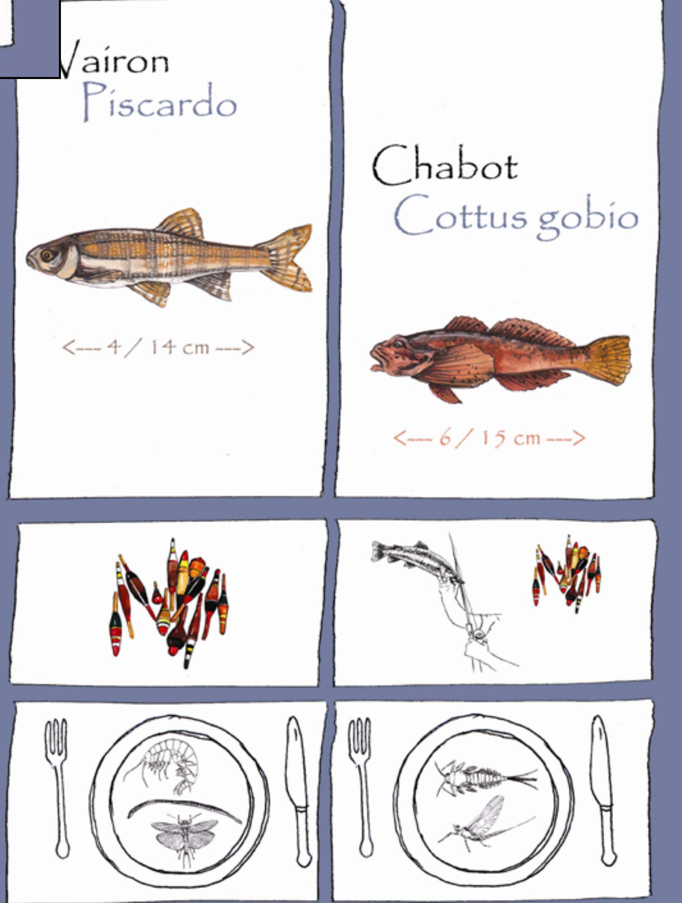


Attention si vous retournez des pierres,
Remettez-les dans la même position car tous ces petits invertébrés aquatiques se placent souvent à contre courant pour résister à l'emportement

Des panneaux vous présenteront la morphologie et le régime alimentaire de certains poissons présents dans la rivière : **truite, vairon et chabot**.



Panneau espèce « Truite fario »



Panneau espèce « Vairon - Chabot »

8. « Lou camin »

Le chemin est préparé à l'avance en classe ou à la maison. Proposer aux élèves, une découverte du chemin au travers de différents arrêts et activités.

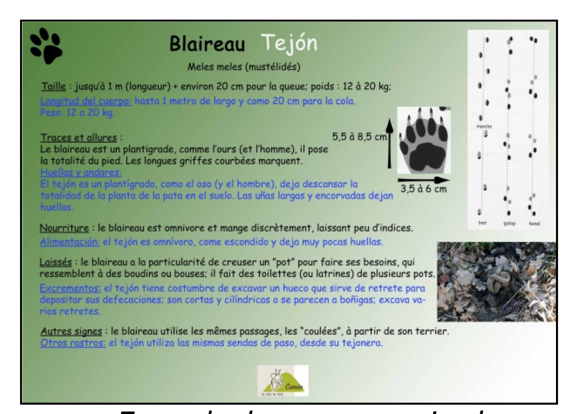
- Carte IGN : 1847 OT, Saint-Bertrand-de-Comminges
- Départ : village SARP aire « découverte nature ».
  - Altitude : 475 m
  - Dénivelé : 120 m
  - Distance : 1800 m
  - Durée : 1h (sans les arrêts)
  - Descriptif : balade facile, possible à partir du CP, jalonnée de panneaux sur la faune et les arbres. Véritable arborétum présentant une quinzaine d'arbres ou arbustes. Panneaux sur la faune, abordant le régime alimentaire des différentes espèces. Très beau point de vue sur la vallée de l'Ourse (lecture de paysage montagnard, table d'orientation).Beaux points de vue sur Saint Bertrand de Comminges. Un jardin des traces d'animaux et ruines d'anciennes granges foraines.
  - Tenue adéquate : chaussures de sport, de marche, vêtements de pluie

Différentes approches :

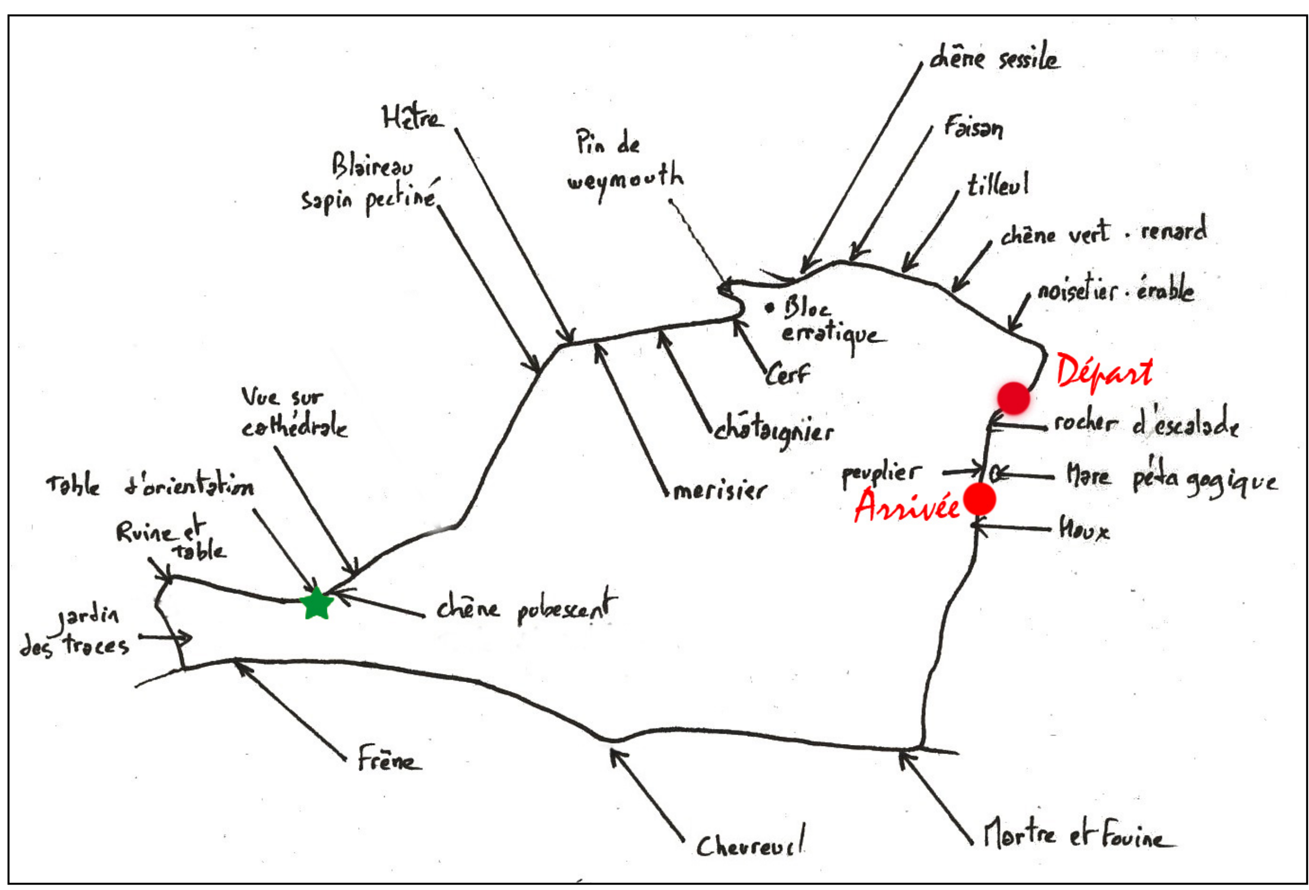
- Préparer une petite fiche sur un animal parmi la liste suivante dont on retrouvera les panneaux sur le terrain.



Exemple de panneau végétal



Exemple de panneau animal



Carte des panneaux présents sur le sentier Lou Camin

Listes des animaux : blaireau, sanglier, faisan, cerf, renard, lièvre et lapin, martre, chevreuil.

Liste des arbres : buis, chêne vert, chêne sessile,châtaignier, fusain, houx, merisier,noisetier, peuplier, pin de wymouth, robinier, sureau, sapin pectiné, tilleul, if et érable.

Une fois sur le terrain le ou les enfants concernés par le panneau présentent à leurs camarades, l'arbre ou l'animal en question

a. AU PANNEAU « CERF » :

- Proposer un jeu de la grille : séparer la classe en plusieurs groupes et donner à chaque groupe une grille vierge (voir exemple 1).
- Préparer une grille (voir exemple 2).
- Le but de l'activité est que chaque groupe reconstitue votre grille sur sa grille vierge (choisir des végétaux communs, privilégier les feuilles mortes).

Exemple 1 : grille vierge

Exemple 2 : Grille pleine

Feuille d'arbres	Feuille d'arbres	Feuille d'arbres
Fruits d'arbres	Feuille d'arbustes	Feuille d'arbustes
herbe	mousse	lichen

Une fois que les groupes ont trouvé les différents éléments dans la forêt, faire remarquer aux élèves les tailles des végétaux à qui appartiennent ces éléments et en conclure que la forêt n'est pas qu'un ensemble d'arbres mais qu'elle est constituée de différentes strates, correspondant à l'évolution de la végétation (voir schéma ci-dessous).

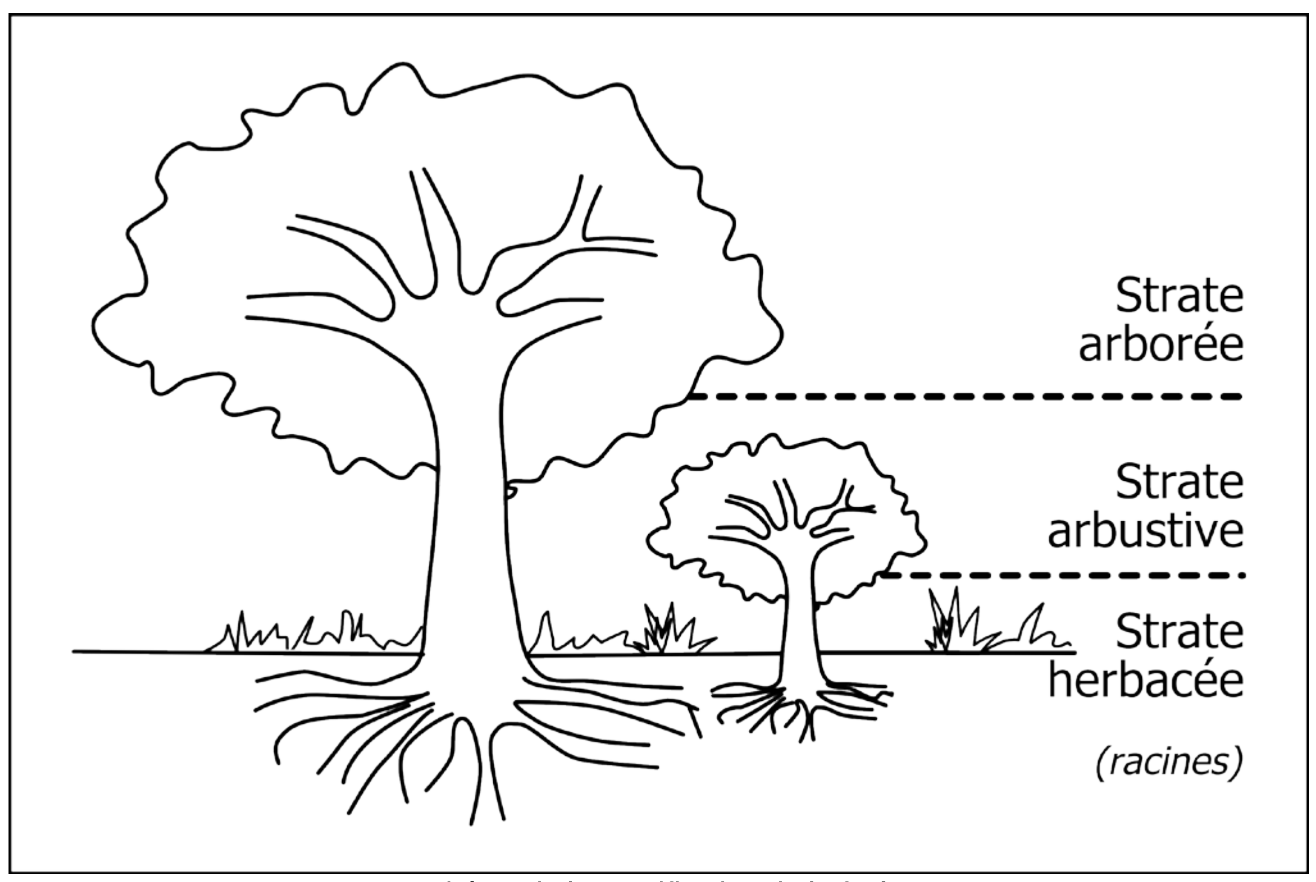


Schéma de la stratification de la forêt

b. AU PANNEAU « BLAIREAU» : Jeu sensoriel « arbre, mon ami »

- Demander aux élèves de se mettre par deux, l'un sera le « guide », l'autre « l'aveugle » (yeux bandés).
- L'aveugle pose la main sur l'épaule de son guide et se laisse mener ainsi à travers la forêt jusqu'à un arbre précis. Arrivés, l'aveugle touche l'arbre, l'enserre, touche l'arbre méticuleusement.
- Le guide le ramène au point de départ par des chemins détournés. Au point de départ, l'aveugle ôte son bandeau et essaie de retrouver son arbre.
- Une fois l'arbre retrouvé les élèves inversent les rôles.

c. TABLE D'ORIENTATION : possibilité de dessiner ou d'observer



Table d'orientation

Lecture de paysage avec vocabulaire sur le milieu montagnard :

- RELIEF : Vallée, versant, sommet, crête, col
- VEGETATION : forêts, bois, pelouses
- ACTIVITES HUMAINES : villages, routes, chemins, granges, prairies, carrières, etc…

d. RUINES :



Ruines

Explication sur l'utilisation de ces versants où l'on défrichait les forêts pour les transformer en prairies de fauche pour le foin qui était stocké pendant l'hiver avec les troupeaux dans ces granges aujourd'hui abandonnées.

e. SUR LE JARDIN DES TRACES :

1. Observer les différentes traces et faire remarquer les marques des coussinets ou pelotes, des griffes, des ongles, des ergots, des doigts, etc. Trouver les différentes familles : ongulés, carnivores, rongeurs ou insectivores, oiseaux, autres.

2. Retrouver par groupe de deux l'empreinte d'un ongulé, d'un carnivore, d'un oiseau ou autre.

3. Rechercher par deux l'empreinte d'un animal précis dans la liste suivante :

   Renard, renardeau, lièvre, blaireau, sanglier, cerf, biche, chevreuil, marcassin.

4. Citer une « famille » : ongulés, carnivores, rongeurs ou insectivores et les élèves doivent se placer le plus rapidement possible comme un « chat perché » sur une des empreintes correspondantes, ceux qui se sont trompés sont éliminés.

f. DANS LA DESCENTE

- Près des affleurements rocheux faire reconnaître la roche : **le calcaire**



Calcaire

A distinguer du granite (reconnaissable à ses cristaux noirs et blancs) et du schiste (feuilleté qui sert à fabriquer les ardoises).



Schiste



Granite

La présence du calcaire roche sédimentaire indique il y a très longtemps la présence de la mer.

La commune de SARP ainsi que le CPIE Bigorre-Pyrénées espèrent que vous avez passé un agréable moment à découvrir la biodiversité de la Barousse.

Ce livret a été conçu et réalisé par le CPIE Bigorre-Pyrénées pour la Communauté de communes de la Barousse en partenariat avec la Commune de SARP.





Pour plus d' INFORMATIONS

Commune de SARP
Mairie
65370 SARP
Mail : commune-de-sarp@orange.fr
Tél. : 06 12 71 27 18

Office de tourisme de LA VALLEE DE LA BAROUSSE
18 bis rue Nationale
65370 Loures-Barousse
Mail: tourisme.barousse@gmail.com
Tél/fax : 05 62 99 21 30



Avec le soutien financier de :











Conception et Crédits photos : CPIE Bigorre-Pyrénées